Ein Spiel von

Jeff Beck

&

Tim Fowers

Spielmaterial

40 Münzen-Startkarten
10 Ruhm-Startkarten
6 Literaturpreiskarten
5 große Schreibtischkarten
5 Persönlichkeitskarten
35 Abenteuerkarten
35 Horrorkarten
35 Mysterykarten
35 Romanzenkarten
25 Ereigniskarten
5 Übersichtskarten / Annoncenkarten
4 Karten „Penny Dreadful“
3 Kartentrenner
38 Tintenfässchen (schwarz)
18 Tintenlöscher (weiß)
5 Ruhmmarker*
1 Ruhmpunkte-Tableau
1 Startspielermarker
1 Regelheft

*Klebt vor dem ersten Spiel die 10 Aufkleber auf die farblich passenden Ruhmmarker.

Was ist Hardback?

Hardback ist ein Wort- und Deckbauspiel. Als aufstrebender Schriftsteller des 19. Jahrhunderts verfasst du dein nächstes Meisterwerk. Du beginnst mit deinem eigenen Kartendeck, das du im Laufe des Spiels erweiterst und ausbaust. Spezialisiere dich auf bestimmte Genres, um Karten zu kombinieren. Schreibe Abenteuergeschichten, Romanzen, Mystery- oder Horrorromane. Fordere dein Glück heraus und ziehe zusätzliche Karten. Vergiss aber nicht, dass du daraus letztendlich auch ein Wort schmieden musst!

Jedes Wort, das du gebildet hast, bringt dir Ruhm und Geld. Verdiene genug, um dein Meisterwerk zu beenden, und werde der angesehenste Schriftsteller deiner Zeit!

Spielaufbau

1. Jeder Spieler erhält folgende Karten:

   - 8 Münzen-Startkarten. Je 1 mit den Buchstaben A, E, I, N, R, S, T und U. Münzen-Startkarten zeigen € auf einem grauen Lesezeichen. Ihr könnt sie anhand der Punkte rechts unten vorsortieren.
   - 2 zufällige Ruhm-Startkarten. Ruhm-Startkarten zeigen ☆ auf einem grauen Lesezeichen.
   - 1 Übersichtskarte.

   Legt die übrigen Start- und Übersichtskarten zurück in die Schachtel.

2. Spielbereich:

   a. Legt das Ruhmpunkte-Tableau so in die Mitte des Tisches, dass jeder darauf zugreifen kann.

   b. Legt die Tintenfässchen und Tintenlöscher als **Vorrat** daneben.

   c. Jeder wählt einen Ruhmmarker und legt ihn oberhalb der Nummern auf das Ruhmpunkte-Tableau.

   d. Nimm dir die Schreibtischkarte in der Farbe deines Ruhmmarkers und lege sie vor dir ab.

   e. Mischt alle Abenteuer-, Horror, Mystery- und Romanzenkarten und legt sie verdeckt als **Angebotsstapel** neben das Ruhmpunkte-Tableau.

   f. Zieht 7 Karten vom Angebotsstapel und legt sie als offene Reihe daneben aus. Dies ist das **Angebot**.

3. Mische deine 10 Startkarten und lege sie verdeckt als deinen persönlichen Nachziehstapel vor dir ab. Lass daneben Platz für deinen Ablagestapel. Ziehe 5 Karten auf die Hand.

4. Derjenige, der zuletzt einen Stift benutzt hat, erhält den Startspielermarker und behält ihn bis zum Ende des Spiels. Er hat den ersten Zug. Danach ist der Spieler zu seiner Linken am Zug, usw.

Ruhmmarker

Tintenfässchen

Tintenlöscher

Angebotsstapel

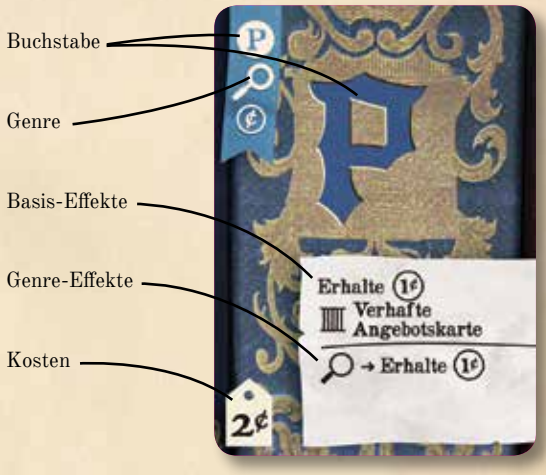
Ruhmpunkte-Tableau

Angebot

Kartenübersicht

Jede Buchstabenkarte zeigt die folgenden Informationen:

- **Buchstabe:** Verwende den großen Buchstaben, um in deinem Zug ein Wort zu bilden. Er ist auch links oben auf der Karte abgebildet.
- **Genre:** Die Farbe des Lesezeichens und das darauf abgebildete Symbol (🔍💀🧭🐎) zeigen das Genre der Karte an. Eine Übersicht der Genres und ihrer Effekte findest ab Seite 9.
- **Basis-Effekte:** Die Basis-Effekte einer Karte kannst du jedes Mal nutzen, wenn du sie spielst. Sie stehen oberhalb des Striches und zeigen den Erhalt von Münzen, Ruhm oder andere Karteneffekte an (siehe *Wende Karteneffekte an*, Seite 5).
- **Genre-Effekte:** Die Genre-Effekte einer Karte kannst du nur dann nutzen, wenn du weitere Karten desselben Genres in deinem Zug verwendest. Sie stehen unterhalb des Striches und gelten zusätzlich zu den Basis-Effekten der Karte (siehe *Wende Karteneffekte an*, Seite 5).
- **Kosten:** Die Kosten stehen links unten auf der Karte und zeigen, wie viele Münzen du ausgeben musst, um die Karte zu kaufen.



Klassiker sind im Querformat gedruckt (siehe *Klassiker*, Seite 8).

Spielzug

In deinem Zug führst du nacheinander folgende Schritte aus:

1. Bilde ein Wort
2. Lege nicht verwendete Karten ab
3. Wende Karteneffekte an
4. Kaufe Karten und Tinte

Am Ende deines Zuges führst du folgende Schritte aus:

5. Lege verwendete Karten und Tintenfässchen ab
6. Lege Klassiker deiner Mitspieler ab
7. Ziehe Karten auf deine Hand

Bis du dein nächstes Wort bildest, darfst du jederzeit:

8. Tinte und Tintenlöscher verwenden

1. Bilde ein Wort

Lege beliebig viele Karten offen aus deiner Hand vor dir ab und bilde daraus ein Wort. Es sind nur Wörter aus einem Wörterbuch erlaubt. Entscheidet gemeinsam vor dem Spiel, welches Wörterbuch ihr für die Partie verwendet.

Du darfst Karten verdeckt als Joker verwenden (Rückseite nach oben). Ein Joker steht für einen beliebigen Buchstaben, bringt dir aber weder Münzen oder Ruhm, noch kannst du seine Karteneffekte nutzen.

Hier steht der Joker im Wort „WORT“ für das „O“.

Zusätzlich kannst du in deinem Wort auch die Buchstaben von ausliegenden Klassikern verwenden. Das können sowohl deine eigenen, als auch die deiner Mitspieler sein (siehe *Klassiker*, Seite 8).

Ghostwriter aufsuchen

Wenn du Probleme damit hast, ein Wort zu finden, kannst du deine Mitspieler um Hilfe bitten.

Dazu legst du zunächst alle deine Handkarten offen vor dir aus. Dein Zug läuft ganz normal weiter. Schlägt ein Mitspieler ein Wort vor, das du dann in diesem Zug bildest, erhält er dafür 1 Tintenfässchen aus dem Vorrat (nicht von deinen). Liegen auf deinen verwendeten Karten Tintenfässchen, gibst du sie ebenfalls diesem Spieler, statt sie am Ende des Zuges in den Vorrat zurückzulegen (siehe *Tinte und Tintenlöscher*, Seite 11).

Schreibblockade

Fällt dir beim besten Willen kein Wort ein, kannst du auch passen. Lege deine ausliegenden Karten mit Tintenfässchen sowie deine Handkarten auf deinen Ablagestapel. Klassiker bleiben im Spiel (siehe *Klassiker*, Seite 8). Fässchen von deinen Karten legst du zurück in den Vorrat. Ziehe 5 neue Karten auf die Hand. Damit endet dein Zug.

2. Lege nicht verwendete Karten ab

Lege alle Karten, die du nicht in deinem Wort verwendest hast, aus deiner Hand ab. Lege sie offen als Ablagestapel neben deinen Nachziehstapel. Du hast deinen eigenen Ablage- und Nachziehstapel. Musst du eine Karte ziehen und es befindet sich keine mehr in deinem Nachziehstapel, mischst du deinen Ablagestapel und legst ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.

Manche Karteneffekte beziehen sich auf Karten in deinem Ablagestapel. Da du deine nicht verwendeten Karten ablegst, bevor Karteneffekte angewendet werden, kannst du sie noch im selben Zug als Ziel solcher Effekte wählen.

3. Wende Karteneffekte an

Jede Karte, die du offen (also nicht als Joker) in deinem Wort verwendet hast, bringt dir Münzen, Ruhm oder andere Karteneffekte. Münzen werden durch dieses Symbol dargestellt ¢ und für den Kauf neuer Karten und Tinte verwendet. Ruhm wird durch dieses Symbol dargestellt ☆ und erhöht deinen Ruhm, mit dem du das Spiel gewinnen kannst. Eine Erklärung der Karteneffekte findest du unter *Genres* ab Seite 9. Du darfst die Effekte deines Wortes in beliebiger Reihenfolge anwenden.

Karteneffekte oberhalb des Striches sind Basis-Effekte. Du kannst sie ohne weitere Voraussetzungen anwenden.

Karteneffekte unterhalb des Striches sind Genre-Effekte. Du kannst sie nur dann anwenden, wenn du entweder

- mindestens eine weitere Karte dieses Genres offen in deinem Wort verwendet hast, oder
- du mindestens einen eigenen Klassiker dieses Genres ausliegen hast (siehe *Klassiker*, Seite 8).

Beispiel: Diese Karte bringt dir immer 3 Ruhmpunkte. Liegt mindestens eine weitere Karte desselben Genres offen in deinem Wort, erhältst du 2 weitere Ruhmpunkte.

Joker haben weder Genre noch Effekte.

Das Ausführen von Karteneffekten ist freiwillig. Du kannst dich entscheiden, darauf zu verzichten.

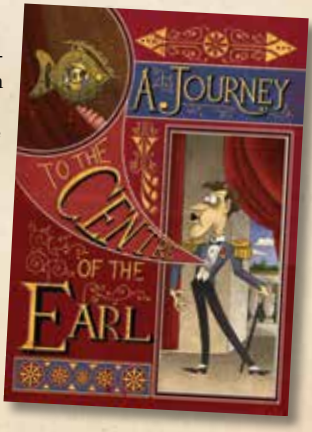
4. Kaufe Karten und Tinte

Ermittle den Gesamtwert an Münzen, die dir dein Wort eingebracht hat. Du kannst damit Tinte und neue Karten kaufen. Die Kosten jeder Karte sind auf ihrem Preisschild links unten abgebildet. Jedes Tintenfässchen kostet 1 Münze.

Du kannst beliebig viele Karten und Tintenfässchen kaufen, solange du noch genügend Münzen dafür hast. Übrige Münzen verlierst du am Ende deines Zuges; gib sie daher lieber für Tinte aus.

a. Karte kaufen

Wähle eine Karte aus dem Angebot und ziehe ihre Kosten von deinen Münzen ab. Lege die Karte auf deinen Ablagestapel. Ziehe eine neue Karte vom Angebotsstapel und lege sie offen in die entstandene Lücke. Befinden sich keine Karten mehr im Stapel, mische alle Buchstabenkarten, die bisher aus dem Spiel entfernt wurden (außer Startkarten) und bilde daraus einen neuen Angebotsstapel.



b. Angebot erneuern

Einmal in deinem Zug darfst du das gesamte Angebot erneuern, wenn

- du noch keine Karte gekauft hast, und entweder
- mindestens 4 Karten des Angebots 6 oder mehr Münzen kosten, oder
- mindestens 4 Karten des Angebots vom gleichen Genre sind.

Um das Angebot zu erneuern, entfernst du alle Karten des Angebots aus dem Spiel. Lege sie zurück in die Schachtel. Ziehe dann 7 Karten vom Angebotsstapel und lege sie offen als neues Angebot aus.

c. Tinte kaufen

Jedes Tintenfässchen kostet dich 1 Münze. Nimm gekaufte Fässchen aus dem Vorrat und lege sie vor dir ab. Was du mit Tinte machen kannst, wird unter *Tinte und Tintenlöscher* auf Seite 11 erklärt.

5. Lege verwendete Karten und Tintenfässchen ab

Lege alle Karten deines Wortes auf deinen Ablagestapel. Deine eigenen Klassiker bleiben vor dir liegen (siehe *Klassiker*, Seite 8). Da du nicht verwendete Handkarten bereits abgelegt hast, hast du nun keine Karten mehr auf der Hand und höchstens noch eigene Klassiker vor dir ausliegen.

Tintenfässchen, die du für zusätzliche Karten oder den Kauf von Münzen ausgegeben hast, legst du zurück in den Vorrat (siehe *Tinte und Tintenlöscher*, Seite 11).

6. Lege Klassiker deiner Mitspieler ab

Klassiker deiner Mitspieler, die du in deinem Wort verwendest hast, kommen auf den Ablagestapel ihres jeweiligen Besitzers (siehe *Klassiker*, Seite 8).

7. Ziehe Karten auf deine Hand

Ziehe 5 Karten auf die Hand. Musst du eine Karte ziehen und dein Nachziehstapel ist leer, mischst du deinen Ablagestapel und legst ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit. Ziehe dann weiter Karten, bis du 5 auf der Hand hast.

Danach ist der Spieler zu deiner Linken am Zug.

8. Tinte und Tintenlöscher verwenden

Nach deinem Zug kannst du gleich anfangen, an deinem nächsten Wort zu arbeiten. Dabei darfst du auch während der Züge deiner Mitspieler Tinte und Tintenlöscher ausgeben, um zusätzliche Karten zu ziehen (siehe *Tinte und Tintenlöscher*, Seite 11).

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler 60 oder mehr Ruhmpunkte erreicht, spielt ihr nur noch so lange weiter, bis der Spieler zur Rechten des Startspielers seinen Zug beendet hat. Jeder Spieler hatte nun die gleiche Anzahl an Zügen. Danach endet das Spiel. Wer am meisten Ruhmpunkte hat, gewinnt und ist der erfolgreichste Schriftsteller seiner Zeit. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten am meisten Tintenfässchen hat.

Kartenübersicht

Klassiker

Klassiker erkennst du daran, dass der große Buchstabe und ihre Effekte quer gedruckt sind. Behandle sie wie reguläre Buchstabenkarten, mit folgender Ausnahme: Klassiker, die du offen in deinem Wort verwendest, legst du am Ende deines Zuges nicht ab. Stattdessen bleiben sie vor dir liegen. Dies gilt nicht für Klassiker, die du verdeckt als Joker verwendet hast.

In späteren Zügen darfst du die Basis-Karteneffekte deiner ausliegenden Klassiker automatisch anwenden, egal ob du sie in deinem Wort verwendet hast oder nicht. Ihre Genre-Effekte darfst du anwenden, wenn du entweder

- mindestens eine Karte desselben Genres in deinem Wort verwendet hast, die nicht der Klassiker selbst ist, oder
- mindestens einen weiteren Klassiker desselben Genres vor dir ausliegen hast.

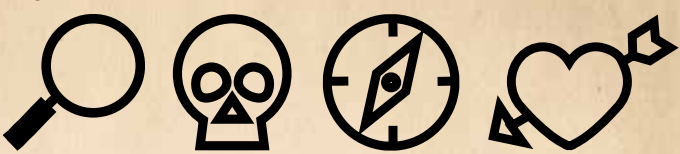
Einmal ausgelegte Klassiker darfst du nicht mehr umdrehen, um sie als Joker zu verwenden.

Deine Klassiker bleiben solange vor dir liegen, bis ein **Mitspieler** sie in seinem Wort verwendet. So verwendete Klassiker legst du am Ende seines Zuges auf deinen Ablagestapel.

Du darfst für dein Wort so viele ausliegende Klassiker verwenden, wie du möchtest; eigene und die deiner Mitspieler. Die Klassiker deiner Mitspieler geben dir jedoch weder Münzen oder Ruhm, noch darfst du ihre Karteneffekte oder ihr Genre anwenden. Gerissene Autoren werden trotzdem versuchen, sie zu verwenden, um sie aus der Auslage ihrer Mitspieler zu entfernen.

Genres

Es gibt vier verschiedene Genres:

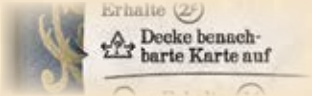


Mystery Horror Abenteuer Romanze

Jedes Genre hat individuelle Karteneffekte und spielt sich entsprechend anders. Karteneffekte gibt es sowohl als Basis- als auch als Genre-Effekte (siehe *Wende Karteneffekte an*, Seite 5).

Mystery: Mysterykarten erkennst du an der Lupe und einem blauen Lesezeichen. Mit ihnen kannst du Joker wieder aufdecken und Karten aus dem Angebot verhaften.

- *Decke benachbarte Karte auf:* Wähle eine verdeckte Karte (Joker) direkt rechts oder links von dieser Mysterykarte und decke sie auf. Sie steht nach wie vor für einen beliebigen Buchstaben, aber du darfst sowohl ihre Effekte als auch ihr Genre verwenden. Gibt es keinen benachbarten Joker, kannst du diese Aktion nicht anwenden.



Spiele diese Karte, um einen benachbarten Joker aufzudecken und seine Effekte und sein Genre zu verwenden.

- *Verhafte Angebotskarte:* Wähle eine Karte aus dem Angebot. Du darfst sie entweder aus dem Spiel entfernen und zurück in die Schachtel legen oder sie in dein persönliches Gefängnis einsperren. Lege sie dazu neben deine Schreibtischkarte. Ziehe eine neue Karte vom Angebotsstapel und lege sie offen in die entstandene Lücke. Die Karte in deinem Gefängnis kannst du regulär kaufen, als wäre sie im Angebot. Deine Mitspieler haben jedoch keinen Zugriff darauf. Du darfst nie mehr als 1 eingesperrte Karte haben; sperrst du eine zweite Karte ein, musst du die erste zurück in die Schachtel legen.

Spiele diese Karte, um eine Karte aus dem Angebot zu verhaften.

Horror: Horrorkarten erkennst du an dem Totenkopf und einem grünen Lesezeichen. Sie sind die einzige Möglichkeit, an Tintenlöscher zu kommen und lassen dir oft die Wahl, Münzen oder Ruhm zu erhalten.

- *Erhalte Tinte oder Tintenlöscher:* Nimm dir kostenlos 1 Tintenfässchen oder 1 Tintenlöscher aus dem Vorrat (siehe *Tinte und Tintenlöscher*, Seite 11).

Spiele diese Karte, um 1 Tintenfässchen oder 1 Tintenlöscher zu erhalten.

- *Erhalte Münzen oder Ruhm:* Erhalte entweder die angegebene Anzahl an Münzen oder die angegebenen Ruhmpunkte. Du musst dich für eines von beiden entscheiden.

Spiele diese Karte, um entweder 1 Münze oder 1 Ruhmpunkt zu erhalten.

Abenteuer: Abenteuerkarten erkennst du an dem Kompass und einem gelben Lesezeichen. Sie bringen dich zielsicher dem Sieg entgegen.

- *Sofortiger Ruhm:* Dieser Effekt tritt nur genau einmal ein, nämlich dann, wenn du die Karte aus dem Angebot kaufst. Das erweiterte Preisschild unten links zeigt dir an, wie viele Ruhmpunkte du beim Kauf dieser Karte erhältst.

Kaufe diese Karte, um sofort 1 Ruhmpunkt zu erhalten.

- *Entsorge diese Karte:* Du kannst dich dazu entscheiden, diese Karte zu entsorgen. Wenn du das tust, wende regulär ihre Karteneffekte an und erhalte den Bonus für das Entsorgen der Karte. Wenn du am Ende des Zuges deine verwendeten Karten ablegst, nimmst du entsorgte Karten aus dem Spiel. Lege sie zurück in die Schachtel.

Entsorge diese Karte, um 2 zusätzliche Münzen zu erhalten.

Romanze: Romanzenkarten erkennst du an dem Herz und einem roten Lesezeichen. Mit ihnen kannst du Karten entsorgen und die Effekte benachbarter Karten verdoppeln.

- *Entsorge vom Ablagestapel:* Du darfst 1 Karte aus deinem Ablagestapel auswählen und sie aus dem Spiel nehmen. Lege sie zurück in die Schachtel. Wenn du das machst, erhältst du 1 zusätzliche Münze. Ausliegende Karten kannst du mit diesem Effekt nicht entsorgen.

Entsorge 1 Karte aus deinem Ablagestapel, um 1 zusätzliche Münze zu erhalten.

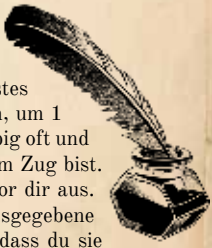
- *Verdopple benachbarte Karte:* Wähle eine offenliegende Karte direkt rechts oder links neben dieser Romanzenkarte. Verdopple alle Münzen und Ruhmpunkte, die du von dieser Nachbarkarte erhältst. Erhältst du Münzen und Ruhm von Basis- und Genre-Effekten, verdoppelst du ihre jeweilige Gesamtsumme. Sind beide benachbarten Karten Joker, kannst du den Effekt nicht anwenden. Ist eine Karte gleich zweimal das Ziel dieses Effektes, so verdreifachen sich ihre Werte. Dies kann passieren, wenn eine Karte von zwei Romanzenkarten mit dem Effekt *Verdopple benachbarte Karte* umgeben ist.

  Auch eigene Klassiker können Ziel des Effektes sein, wenn du sie als benachbarten Buchstaben in deinem Wort verwendet hast.

Spiele diese Karte, um Münzen und Ruhm einer benachbarten Karte zu verdoppeln.

Tinte und Tintenlöscher

Tinte: 1 Tintenfässchen kostet 1 Münze. Tinte kannst du auf zwei verschiedene Arten benutzen:



1. Versuche dein Glück. Bevor du dein nächstes Wort bildest, darfst 1 Tintenfässchen ausgeben, um 1 zusätzliche Karte zu ziehen. Das darfst du beliebig oft und jederzeit machen, auch wenn du gerade nicht am Zug bist. Eine so gezogene Karte legst du sofort offen vor dir aus. Sie kommt nicht auf deine Hand. Lege das ausgegebene Tintenfässchen auf die Karte als Erinnerung, dass du sie durch Tinte erhalten hast.

   Karten mit Tintenfässchen **musst** du in deinem nächsten Wort als Buchstabe verwenden. Du darfst sie nicht umdrehen, um sie als Joker zu verwenden.

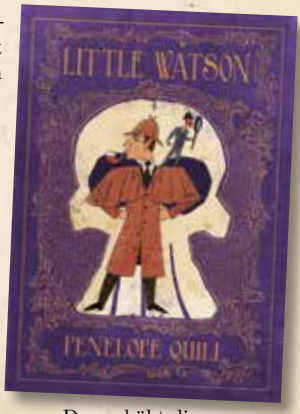
   Dieses Glücksspiel ist die einzige Möglichkeit, zusätzliche Karten für dein Wort zu ziehen.

Kriegst du nicht alle deine Karten mit Fässchen in deinem Wort unter, hast du dein Glück zu sehr herausgefordert: Du musst passen. Lege deine Handkarten und alle ausliegenden Karten ab. Klassiker bleiben im Spiel. Fässchen von Karten legst du zurück in den Vorrat. Ziehe 5 neue Karten auf die Hand. Damit endet dein Zug.

2. Beim Kauf von Karten kannst du Tinte ausgeben, um zusätzliche Münzen zu erhalten. Für je 3 Fässchen, die du zurück in den Vorrat legst, erhältst du 1 zusätzliche Münze.

Tintenlöscher: Mit Tintenlöschern kannst du Tintenfässchen von Karten entfernen, die du durch Tinte erhalten hast. Gebe 1 Tintenlöscher aus und entferne das Tintenfässchen von einer deiner ausliegenden Karten. Fässchen und Löscher legst du zurück in den Vorrat. Nimm die frei gewordene Karte auf deine Hand. Du kannst sie nun regulär als Buchstabe oder Joker in deinem Wort verwenden, oder ablegen. Tintenlöscher kannst du nur durch Karteneffekte erhalten.

Du darfst beliebig viel Tinte und Tintenlöscher haben. Tinte und Löscher sind nicht durch die Anzahl der im Spiel erhaltenen Fässchen limitiert. Gehen euch die Fässchen aus, verwendet einen Ersatz.



Tipps von den Lektoren

- Mach dir keine Sorgen, wenn du nicht alle Karten in deinem Wort unterbringst. Du kannst jede Karte aus deiner Hand auch als Joker verwenden und bekommst für deinen nächsten Zug immer eine komplett neue Kartenhand.
- Spezialisiere dich auf ein oder zwei Genres. Das erhöht die Chancen, mehrere Karten desselben Genres auf die Hand zu ziehen.
- Verwende die Klassiker deiner Mitspieler, bevor sie wieder am Zug sind. Du darfst zwar ihre Effekte nicht nutzen, aber du verhinderst damit, dass dein Mitspieler sie in seinem Zug einsetzt.
- Mit Tinte kannst du zusätzliche Karten für dein Wort ziehen und entsprechend mehr Karteneffekte nutzen. Fordere dein Glück aber nicht zu sehr heraus, denn alle Karten, die du durch Tinte gezogen hast, musst du in deinem Wort verwenden.
- Schrecke nicht davor zurück, Ghostwriter um Hilfe zu bitten. Tinte gibt es genug, und auch die besten Schriftsteller können von der Zusammenarbeit mit ihren Kollegen noch was lernen.

Fanfiction: Spielvarianten

Die folgenden Regeln beschrieben verschiedene optionale Spielvarianten für Hardback. Ihr könnt diese Varianten beliebig kombinieren, um Anspruch und Komplexität des Spiels zu erhöhen.

Literaturpreise

Literaturpreise sind eine weitere Möglichkeit, Ruhm zu erhalten. Diese Variante belohnt das Bilden längerer Wörter und erhöht den Konkurrenzkampf.

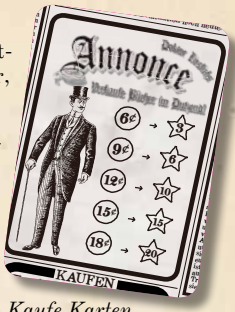
Zusätzlicher Spielaufbau: Sortiert die Literaturpreiskarten aufsteigend nach ihren Nummern und legt sie offen neben das Ruhmpunkte-Tableau. Die 7 ist oben und die 12 unten.

Zusätzliche Spielregeln: Es kann immer nur genau ein Spieler eine Literaturpreiskarte haben. Immer, wenn du ein Wort mit mehr als 6 Buchstaben bildest, sieh nach, ob sich eine Literaturpreiskarte im Stapel befindet, die die Anzahl der in deinem Wort verwendeten Buchstaben zeigt. Nimm diese Karte und lege sie vor dir ab. Entferne außerdem alle Literaturpreiskarten mit einer niedrigeren Zahl aus dem Spiel, sowohl vom Stapel, als auch von deinen Mitspielern. Du kannst Literaturpreise nur vom Stapel erhalten, nie von deinen Mitspielern.

Beispiel: Edgar bildet ein Wort mit 7 Buchstaben und nimmt sich die Literaturpreiskarte mit der 7 vom Stapel. Später bildet Jane ein Wort mit 9 Buchstaben. Sie nimmt sich die Literaturpreiskarte mit der 9 und legt die Karten mit der 8 (vom Stapel) und mit der 7 (von Edgar) zurück in die Schachtel.

Literaturpreiskarten geben ihrem Besitzer am Spielende die Ruhmpunkte, die rechts unten auf der Karte angegeben sind. Während des Spiels erhältst du keinen Ruhm von Literaturpreisen, da du sie ja wieder verlieren kannst, wenn ein anderer Spieler ein längeres Wort bildet. Sie zählen auch nicht zu den 60 Ruhmpunkten, die benötigt werden, um das Spiel zu beenden. Erst nachdem der letzte Spieler seinen Zug ausgeführt hat, addierst du den Ruhm deines Literaturpreises zu deinen Ruhmpunkten.

Annoncen



Selbst hoch angesehene Autoren müssen gelegentlich Werbung machen. Annoncen erlauben dir, Ruhmpunkte mit Münzen zu kaufen.

Änderungen im Spielaufbau: Statt einer Übersichtskarte erhält jeder Spieler beim Spielaufbau 1 Annoncenkarte (Rückseite der Übersichtskarten). Lege 1 Tintenfässchen auf deine Karte, oberhalb der Option mit 6 Münzen.

Zusätzliche Spielregeln: Du kannst in der Phase *Kaufe Karten und Tinte* nun auch Annoncen aufgeben. Zahle dafür so viele Münzen, wie die oberste ungenutzte Annoncenoption deiner Karte zeigt. Erhalte sofort die angegebenen Ruhmpunkte und decke die verwendete Option mit dem Tintenfässchen auf der Karte ab.

Du musst Annoncenoptionen in der Reihenfolge von oben nach unten kaufen. Jede Option kannst du nur einmal nutzen. Hast du genug Münzen, kannst du auch mehrere Optionen (in der vorgegebenen Reihenfolge) in einem Zug kaufen.

Beispiel: Du gibst 6 Münzen für eine Annonce aus und erhältst dafür sofort 3 Ruhmpunkte. Dann deckst du diese Option mit dem Tintenfässchen ab und zeigst damit an, dass du als nächstes die Annonce für 9 Münzen kaufen kannst.

Persönlichkeiten

Schriftsteller sind Persönlichkeiten, jede mit ihrem eigenen Stil. Deine Persönlichkeit gibt dir einen einzigartigen schriftstellerischen Vorteil, mit dem du dich von deinen Mitspielern abhebst.

Zusätzlicher Spielaufbau: Die Persönlichkeitskarten zeigen auf einer Seite eine passive Persönlichkeit (braunes Holz) und auf der anderen Seite eine aggressive Persönlichkeit (graues Holz). Entscheidet beim Spielaufbau gemeinsam, mit welcher Seite ihr spielen wollt. Jeder Spieler wählt eine Persönlichkeitskarte und legt sie mit der festgelegten Seite nach oben auf seine Schreibtischkarte. Alternativ könnt ihr die Karten auch zufällig verteilen.

passiv
aggressiv

Zusätzliche Spielregeln: Deine Persönlichkeitskarte zeigt eine Aktion sowie ihre Kosten. Du kannst in deinem Zug die angegebenen Kosten in Tintenfässchen bezahlen, um deine Aktion zu nutzen. Aktionen von passiven Persönlichkeiten kannst du beliebig oft ausführen, während du aggressive Aktionen nur einmal in deinem Zug nutzen darfst. Die Aktionskosten bleiben immer gleich, egal auf wie viele Spieler du die Aktion anwendest.

Passive Aktionen

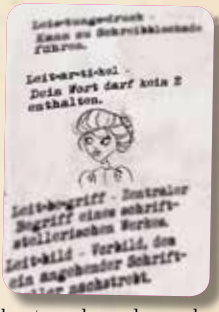
- *Fremde Kreatur* (3 Tintenfässchen): Wähle eine Karte aus dem Angebot und verwende sie in deinem Wort. Die Karte bleibt dabei im Angebot liegen. Du kannst alle Effekte sowie das Genre dieser Karte nutzen, so als hättest du sie aus deiner Hand gespielt.
- *Berühmt und umschwärmt* (2 Tintenfässchen): Erhalte sofort 1 Ruhmpunkt.
- *Karten schürfen* (3 Tintenfässchen): Nenne ein beliebiges Genre. Ziehe so lange Karten offen von deinem Nachziehstapel, bis du eine Karte des genannten Genres ziehst. Lege die Karte vor dir aus und ein Tintenfässchen aus dem Vorrat (keines von deinen) darauf. Behandle die Karte, als hättest du sie durch Tinte erhalten. Mische die anderen gezogenen Karten und lege sie verdeckt auf deinen Nachziehstapel zurück.
- *Unansehnliche Karte* (2 Tintenfässchen): Ziehe eine Karte von deinem Nachziehstapel und verwende sie verdeckt als Joker in deinem Wort.
- *Kleiner Wissensvorsprung* (1 Tintenfässchen): Sieh dir die oberste Karte deines Nachziehstapels an. Schiebe sie dann entweder unter den Stapel, oder lege sie auf den Stapel zurück.

Aggressive Aktionen

- *Dreiecksbeziehung* (3 Tintenfässchen): Wähle von jedem Mitspieler eine Karte aus seinem Ablagestapel und lege sie beiseite. Nachdem ein Mitspieler das nächste Mal seinen Ablagestapel neu gemischt hat, legst du seine beiseitegelegte(n) Karte(n) in seinen (jetzt leeren) Ablagestapel.
- *Verhunzter Buchstabe* (3 Tintenfässchen): Lege die oberste Karte des Angebotsstapels offen neben das Angebot. Jeder Mitspieler muss ihren Buchstaben in seinem Wort verwenden; ignoriert dabei alle Effekte und das Genre der Karte. Entferne die Karte aus dem Spiel, nachdem jeder Mitspieler einen Zug ausgeführt hat.
- *Vorräte aufbrauchen (X Tintenfässchen):* Lege beliebig viele eigene Tintenfässchen zurück in den Vorrat. Jeder Mitspieler muss nun doppelt so viele eigene Tintenfässchen zurück in den Vorrat legen. Hat ein Mitspieler nicht genug Fässchen, gibt er alle ab, die er hat.
- *Rap Contest* (2 Tintenfässchen): Ziehe bei jedem Mitspieler, nachdem er das nächste Mal Karten auf die Hand nachgezogen hat, eine zufällige Karte aus seiner Hand. Lege sie auf seinen Ablagestapel.
- *Freifahrt* (3 Tintenfässchen): Sieh dir die Handkarten aller Mitspieler an. Wähle von jedem eine Karte, die er in seinem nächsten Wort verdeckt als Joker verwenden muss.

Ereignisse

Ereignisse sind etwas für alte Hasen, die ihr schriftstellerisches Können auf die Probe stellen wollen.



Zusätzlicher Spielaufbau: Mischt alle Ereigniskarten und legt sie verdeckt als Ereignisdeck neben das Ruhmpunkte-Tableau.

Zusätzliche Spielregeln: Jedes Mal, wenn du auf dem Ruhmpunkte-Tableau eine neue Zehnerstelle erreichst oder überschreitest (10, 20, 30, etc.), musst du eine Ereigniskarte ziehen. Falls du bereits eine Ereigniskarte hast, entferne sie aus dem Spiel. Lies dann den Text der neuen Karte durch und entscheide, ob du sie vor dir auslegst oder mit der Ereigniskarte eines Mitspielers tauschst. Du darfst die Karte nur mit einem Spieler tauschen, der mehr Ruhm hat als du. Wenn du das machst, lege seine Karte vor dir aus und die neue gezogene Karte vor dem Mitspieler aus.

Solange eine Ereigniskarte vor dir ausliegt, musst du ihre Anweisung befolgen.

Kooperative Anthologie

In der kooperativen Anthologie spielst du allein oder mit mehreren Spielern als Team gegen eure Erzfeindin Penny Dreadful. Ihr könnt nur gemeinsam gewinnen – oder verlieren.

Die oben genannten Spielvarianten könnt ihr im kooperativen Spiel nicht verwenden.

Änderungen im Spielaufbau:

- Legt nur 1 Ruhmmarker für das gesamte Team auf das Ruhmpunkte-Tableau.
- Legt 1 Ruhmmarker für Penny Dreadful auf das Ruhmpunkte-Tableau.
- Legt 1 Tintenfässchen und 1 Tintenlöscher auf das erste Durchgangsfeld links oben auf dem Ruhmpunkte-Tableau. Mit dem Fässchen zählt ihr eure Durchgänge, mit dem Löscher die von Penny Dreadful (siehe *Geänderte Spielregeln*, Seite 17).

- Wählt eine Penny Dreadful-Karte als Pennys Spezialgebiet. Für ein einfacheres Spiel könnt ihr auch auf die Karte verzichten.

Zusätzliche Spielregeln: Ihr führt eure Züge unverändert gemäß den Spielregeln aus. Nach jedem Zug eines Spielers führt Penny einen Zug aus:

1. Entferne die Karte aus dem Angebot, die am weitesten vom Angebotsstapel entfernt liegt. Fülle die Lücke, indem du alle Angebotskarten um eine Position vom Angebotsstapel wegschiebst. Ziehe eine Karte vom Angebotsstapel und lege sie an die frei gewordene Stelle im Angebot, direkt neben dem Angebotsstapel.

2. Sieh dir den Kaufpreis der entfernten Karte an (links unten). Penny erhält so viele Ruhmpunkte, wie es Münzen gekostet hätte, die Karte zu kaufen.

   Beispiel: Penny entfernt eine Karte mit einem Kaufpreis von 2. Sie erhält 2 Ruhmpunkte.

Geänderte Spielregeln:

- Ihr dürft das Angebot niemals erneuern. Ihr müsst mit dem klarkommen, was ausliegt.

- Wenn du einen Klassiker eines Mitspielers in deinem Wort verwendest, wird er danach nicht abgelegt. Er bleibt vor seinem Besitzer liegen.

- Immer, wenn du in deinem Zug eine Karte vom Angebotsstapel ziehst, die mit dem Genre eines deiner ausgelegten Klassiker übereinstimmt, musst du einen dieser Klassiker ablegen. Das gleiche gilt auch für die Karten, die Penny direkt nach deinem Zug zieht.

Das Spiel endet, wenn ein Ruhmmarker eine bestimmte Anzahl an **Durchgängen** erreicht hat. Immer, wenn ein Ruhmmarker 60 Punkte überschreitet, zählt bei der 01 weiter und schiebt den Durchgangsanzeiger auf dem Ruhmpunkte-Tableau um 1 Feld weiter. Das Tintenfässchen ist euer Anzeiger, der Tintenlöscher der von Penny. Die benötigte Anzahl an Durchgängen entspricht der Anzahl an Spielern (ohne Penny).

Beendet ihr als Team euren letzten Durchgang vor Penny, gewinnt ihr das Spiel sofort. Euer gemeinsames Werk wird bereits kurz nach Erscheinen in die Liste der Weltklassiker aufgenommen. Beendet Penny ihren letzten Durchgang vor euch, verliert ihr sofort und müsst zusehen, wie Pennys Name den eures Autorenkollektivs von den Bestsellerlisten verdrängt.

Penny Dreadfuls Kartenfunktionen:

- *Riskante Abenteuer*: Solange sich mindestens 1 Abenteuerkarte im Angebot befindet, erhält Penny für jede Karte, die ihr aus dem Angebot kauft, 1 Ruhmpunkt.

- *Horror und Angst:* Solange sich mindestens 1 Horrorkarte im Angebot befindet, erhält Penny für jedes Tintenfässchen, das ihr verwendet, 1 Ruhmpunkt.

- *Umworbenes Herz:* Jedes Mal, wenn Penny eine Romanzenkarte aus dem Angebot entfernt, erhält sie doppelt so viele Ruhmpunkte wie normal (siehe *Zusätzliche Spielregeln*, Seite 17).

- *Ein rätselhaftes Rätsel:* Jedes Mal, wenn Penny eine Mysterykarte aus dem Angebot entfernt, entfernt sie zusätzlich die Karte mit dem niedrigsten Kaufpreis. Gibt es davon mehrere, trefft ihr die Auswahl. Für die zweite Karte erhält Penny keinen Ruhm. Verschiebe danach die Angebotskarten, um beide Lücken zu füllen und ziehe zwei Karten nach (siehe *Zusätzliche Spielregeln*, Seite 17).

Über die Autorin

Penelope Quill hat bisher fünf Bestseller geschrieben, für die sie mehrere Auszeichnungen erhielt. Vor ihrer Karriere als Autorin arbeitete sie als Lehrerin, Privatdetektivin und Dompteurin. Sie lebt mit ihrem Hamster Archie in Neuengland.

Penelope Quill

Hardback wurde von Jeff Beck erfunden und von Tim Fowers redaktionell betreut. Alle Illustrationen sind von Ryan Goldsberry. Buchstaben und Symbole stammen von Andrew Colin Beck. Die Karten des ursprünglichen Prototyps hat Brooklyn Beck handgemalt. Lektorat der englischen Regel: Scott Post.

Deutsche Übersetzung und Satz: Lines J. Hutter.
Deutsche Lektoren: Lutz Pietschker, Clemens Haufe.

Unser besonderer Dank geht an alle Testspieler, Unterstützer, und an unsere Frauen, die uns bei der Entwicklung tatkräftig unterstützt haben.

Mehr tolle Spiele findest du hier: www.fowers.games